

Ausgrabung auf Büüthiti

OneShot Mission
für das Rollenspiel ENTARIA



Von tropfenden Hallen,
versteckten Schätzen
und gierigen Plünderern.

Dies ist eine kurze und schnelle Mission für das universelle klassische Weltraumabenteuer ENTARIA.

Die Mission ist dabei so geschrieben und aufgebaut, damit die Spielleitung mit wenig Vorbereitung mit der Mission starten kann. Diese Mission ist keine Lektüre für die Spielleitung, sondern sie sieht sich als Spielhilfe, damit die Spielleitung schnell und ohne viel Vorarbeit ein Spiel für die Spieler halten kann.

EP-Level Noob: Die Charaktere sollten zwischen 0 und 500 Erfahrungspunkte besitzen.

Aufbau der Missionen

Diese kurze Mission unterteilt sich in mehrere Abschnitte und Bereiche.

- **Minianleitung (grau 📖):** Eine kleine Hilfe, wie die Beschreibung der Mission genutzt wird.
- **Übersicht (weiß ⚠️):** Eine kurze Übersicht, wie die Krallen zu dieser Mission gekommen sind.
- **Hintergrundinformationen (Hellblau 📍 🕒 🗺️):** Informationen für die Orte der Mission, den zeitlichen Ablauf und die Personen.
- **Startzone (schwarz 🏠):** Die Krallen starten hier in dieser Zone.
- **Zonen und Infoboxen (gelb):** Eine normale Infobox startet mit den Zoneneigenschaften in [eckigen Klammern] und dann mit dem Namen der Zone. Danach folgt eine Beschreibung der Zone. Hilfetexte für die Spielleitung oder geheime Informationen sind in (runden Klammern) geschrieben. Gegner und Gegenstände, die untersucht werden können, werden fett hervorgehoben.
- **Referenzen (hellblau 📄 📦):** Spieldaten für Zeug, Wesen und Kreaturen. Diese entstammen dem normalen Regelwerk von ENTARIA oder sind speziell für die Mission entworfen worden.

Besonderheiten der Zone

- Die Zoneneigenschaften sind in den Infoboxen enthalten.
- Die Krallen können sich normal in zusammenhängenden Zonen bewegen.
- Verbindungen zwischen den Zonen sind mit Strichen gekennzeichnet.
- Gestrichelte Verbindungen sind nicht sofort ersichtlich, nur mit Erfolgswürfen findbar oder begehbar. Dazu die Infobox lesen.

Beschreibung einer Zone

Die Beschreibung der Zonen fällt bei dieser Mission sehr kurz aus und soll damit der Spielleitung eine hohe Flexibilität geben. Die Beschreibung beschränkt sich dabei nur auf kurze Worte, die ein Gefühl für die Umgebung vermitteln sollen. Die Spielleitung muss also keine langen Texte lesen, um zu verstehen, was in dieser Zone passiert und kann dann ihre eigenen Worte nutzen, um die Zone im Detail zu beschreiben.

Hier zwei Beispiele von unterschiedlichen Spielleitungen, wie sie den "Verschütteter Gang" in der Kuppel beschreiben würde. Hier der Text aus der Mission: **[Eng, schwieriges Gelände] Verschütteter Gang:** Ein mit Geröll, Schutt und Ranken gefüllter enger Gang. (Gefahr: Rettungswurf Reflexe gegen ZW:10, sonst herabfallende Steine, SW:1 Wuchtschaden.) (Der Gang führt nach Süden und nach Osten)

Beispiel a

Spielleitung John: "In gebückter Haltung kommst du nur langsam voran. Du stößt dir öfter deinen Kopf an der abgesenkten Decke oder stolperst über Schutt und dicken Ranken. Plötzlich rauscht ein Teil der Decke dir entgegen. Würfle einen Rettungswurf Reflexe."

Beispiel b

Spielleitung Peter: "Du robbst auf allen Vieren durch den dunklen Gang. Alte Wandverschalungen und abgesprengter Duraplastboden erschwert dein Vorkommen. Du musst öfter anhalten, um den Weg freizuschaukeln. Dein Schweiß läuft dir ins Gesicht und du bist über und über mit Lehm und Staub bedeckt. Deine Muskeln brennen und dein Atem geht stoßweise, bei der alten abgestandenen Luft. Plötzlich hörst du ein Knacken über dir und du hast überhaupt kein gutes Gefühl dabei. Bitte würfle einen Rettungswurf Reflexe."

Beide Beispiele zeigen, wie unterschiedlich der Text interpretiert und dargeboten werden kann. Auch steht es dem Spielleiter frei, noch weitere Ereignisse in diese Zone einzubauen, wie kleine Tiere, die den Charakter angreifen, eine Passage, wo der Charakter untertauchen oder sich mit einem Seil über eine kleine Schlucht schwingen muss.

Mehr Missionen auf www.entaria.de.

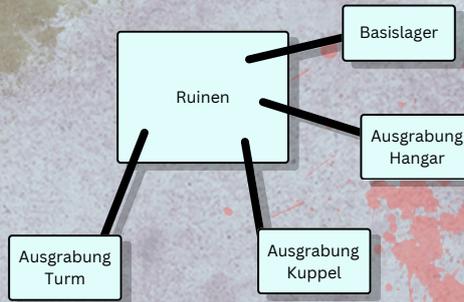
Viel Spaß
Sebastian

Der bekannte Archäologe **Bek Hinokoma** von der Hinokoma-Fakultät auf Bashis im Nokshe-System, hat eine **Expedition** zusammengestellt, um auf dem Mond Buuthiti im Guriti-System in alten Ruinen nach wertvollen **tuknearnische Artefakten** zu suchen. Die Krallen wurden zum Schutze der Expedition angeheuert und sind der imposanten Landoranerin Olz Mankash unterstellt, die für die **Sicherheit** zuständig ist. ⚠️

Wie macht man das?

Diese Kurzmission sollte an einem Abend gespielt werden können. Informationen, die nur dem Spielleiter bekannt sind, stehen in (Klammern). [Eckige Klammern] beschreiben Zoneigenschaften. Einige Spieldaten und Ausrüstungen sind hinten in den Referenzen angegeben. Viel Spaß!

- **Ruinen:** Große Fläche mit zerbombten und ausgebrannten Gebäuderesten. 📍
- **Basislager:** Viele kleine runde Kuppelzelte und das Transportschiff der Fakultät.
- **Ausgrabung Hangar:** Ein großer quadratischer Klotz dessen Hinterseite vollständig eingefallen ist.
- **Ausgrabung Kuppel:** Eine große Kuppel, einst das Hauptverwaltungsgebäude, ist unter Schutt halb begraben und zeigt viele Risse auf.
- **Ausgrabung Turm:** Die Überreste eines einst sehr hohen Turmes.



- Am ersten Tag wird das **Basislager** eingerichtet und Zelte aufgebaut.
- Am zweiten Tag werden die Studenten auf die **drei Ausgrabungsorten aufgeteilt**. Die Krallen werden der Gruppe beim **Turm** zugeordnet. Es beginnt zu regnen. ⚡
- Wenn die Gruppe zurückkehrt, erfahren sie, dass an der Ausgrabung beim **Hangar** die Studenten **angegriffen** werden. Danach können die Krallen bei der Ausgrabung dort weiterhelfen.
- Das Team bei Ausgrabung **Kuppel** kehrt am Abend nicht zurück, sodass die Krallen **nachschauen** sollen. Wenn sie nachfragen, wird auch Larnufina Reh fehlen.

- **Bek Hinokoma**, m, Walerianer, Ausgrabungsleiter, (tyranisch, respektlos, pedantisch) (Er hat kein Interesse, den Krallen zu helfen.)
- **Larnufina Reh**, w, Telmarin, Ärztin, (chaotisch, warmherzig, geduldig) (Spionin des Dranis-Konzerns)
- **Oiiz Mankash**, w, Landoranerin, Sicherheit (kühl, berechnend, lustlos)
- **15 Studenten** als Ausgrabungshelfer. (neugierig, feige, arrogant) (Bei gefährlichen Situationen oder auch beim Erkunden werden die Krallen nach vorn geschickt.)

[Hindernisse] Gang: Dunkel. Langer Gang mit Schiebetüren an den Seiten und am Ende. Moos und Schlingpflanzen an den Wänden, Boden mit knietiefem Wasser bedeckt. Teile der Decke sind eingestürzt. (**Gefahr:** Der erste Charakter im mittleren Abschnitt ein Erfolgswurf Intelligenz gegen ZW:12. Misslingt der Wurf, tritt er in eine zerborstene Bodenplatte und erhält SW:0 Stichschaden.)

[Eng] Unterkünfte: Dunkel. Schmäler Gang mit 6 Türen. Boden mit Wasser bedeckt. Ranken und Wurzeln aus der Decke. Kleine Schlafkabinen mit Bett, Tisch, Schrank und Sanitätseinheit. (**Beute:** alte tuknearnische Münzen im Wert von 4 kC, Laserwaffe 1 Chemieschaden Extra+1)

[Hindernisse, schwieriges Gelände] Medizinische Station: Dunkel. Wasser fließt durch zerborstene Decke. Boden ist mit Wasser und Schlamm bedeckt. Schränke und medizinische Geräte. OP-Tisch in der Mitte. Leuchtendes Augenpaar im Dunkel. (Ein Unterstützungssyt mit Variante Schnelle Bandage ist unter Feldblock eingeklemmt. Freundlich. Brabbelt ständig. Spricht nur Turn) (Chirurgie Ausrüstung) (**Schränke:** 4x Speedheal, 2x Med-Kit, Biotech-Ausrüstung, Medikamente im Wert von 3 kC und 3 Slots)

[Hindernisse] Labor: Dunkel, muffig und abgestanden, feucht und modrig. Labortische und Schränke an den Wänden. Ostwand eine intakte blaue Energiebarriere. (**Schränke:** 2x Speedheal, Stasis-Koffer, 3x Berianit, Chemikalien im Wert von 3 kC und 10 Slots) (**Terminal** gibt mit EW: Intelligenz gegen ZW:20 Informationen über die Versuchspersonen in den Meditanks) (Neben Energiebarriere, **Eingabefeld**, Verschlussstechnik ZW:25. Mit Keycard aus Raum Technik, deaktiviert sich die Barriere)

Medians: Dunkel. Stechender chemischer Gestank. Sechs Tanks und ein kleiner, brumrender Generator. Vier der Tanks sind gefüllt mit brauner Flüssigkeit und Leichen. Ein Tank enthält einen mutierten Tuknearner (Verurteilter Separatist, der gegen die tuknearnische Regierung gekämpft hat, besitzt drei Arme und Schuppenhaut, spricht nur Turn). Ein Tank enthält eine junge Terranerin (Wesen Vranam-Symbiont, sehr gefährlich, wird zuerst versuchen, das Vertrauen der Krallen zu gewinnen.) (Wenn die Meditanks geöffnet werden, ertönt ein **Alarm**. An der Decke von Labor 4x mobile **Automatikgeschütze** mit Laserwaffe 1 und im Gang öffnet sich eine Klappe und zwei Gegner **Wächterkonstrukt** der Tuknearner fallen von der Decke.)

[Schwieriges Gelände, Ebene+2] Turm Dachgeschoss: Fantastischer Blick auf das Ruinenfeld und das Basislager im Norden (**Beute:** Ring, Magisch, Lösungswort (FH), 1 Minute (Aufladung 1xTag), Ausrüstungsattribut Blüten, Münzen im Wert von 200 C und 2x **Kreaturen** "Gelinog" Flugjäger, mit der Variante Kleingemein).

[Schwieriges Gelände, Ebene+1] Turm Obergeschoss: Teilweise eingefallen, mit brüchigem Boden. Ein Teil der Wand fehlt. Merkwürdige Geräusche von oben.

[Schwieriges Gelände] START - Turm Erdgeschoss: Verlassen, schmutzig und vergammelt. Leiter nach oben. (Unter Schutt eine Klappe verborgen.)

[Eng] Keller: Stark verfallen, modrig, Wasser an den Wänden, alter Generator, unter einem Schrank begraben, eine Panzertür im Boden (**Kreatur** "Sublo" Schleim, eine Stunde Reparatur des Generators, öffnet dieser die Panzertür mit dunkler Treppe dahinter.)

[Verschlossen, dünne Duraplasttür, Verschlussstechnik 15, Eng] Technik: Dunkel. Langer, schmaler Raum mit knietiefem Wasser. Regale an den Seiten und Generator am Ende. (Der Generator ist mit Wasser vollgelaufen und nicht mehr zu reparieren. Erfolgswurf Intelligenz gegen ZW:15. **Gefahr:** Misslingt der Wurf, so entlädt sich die Restenergie aus dem Energiespeicher über den Boden. Jeder im Raum Rettungswurf Reflexe gegen ZW:15. Misslingt der Wurf SW:2 Energieschaden. (**Regal:** Kiste mit 2x Speedheal, Werkzeug-Kit, 2x Tuknearnische Bronze "Derinama" und eine Keycard.)

- Eine Gruppe von guuzianischen **Plünderer** wollen das Ausgrabungsteam **überfallen** und deren Ausrüstung stehlen.
- Der **Anführer Leni Magnu** befindet sich im mittleren Bereich des Hangars, wo auch die Ausrüstung deponiert ist. Wenn die Krallen eintreffen, wird er versuchen zu verhandeln oder die **Geisel zu erschießen**.
- Nach drei Kampfunden bricht aus der Decke eine **Kreatur "Vigan-Troll"** Barbarischer Einzelgänger, landet im Bereich des mittleren Hangars und greift sich sofort einen der Gegner.
- Die späteren Ausgrabungen zeigen, dass der Hangar oder das Schiff nichts Ertragreiches enthält.

[[letzen 6 Zonen = Unübersichtlich, schwieriges Gelände]
Hinterer Hangar: Ein mittelgroßes tuknearnische Transportschiff ist unter Schutt und riesigen Duraplaststreben verschüttet, sodass nur dessen Nase zu erkennen ist. 4 der Studenten die auf dem Boden knien. Ein weiter liegt daneben in einer großen Pfütze Blut. (**Gegner:** 3x Plünderer).

[mittlere 6 Zonen = Hindernisse]
Mittlerer Hangar: Ein Wald aus großen moosbedeckten Transportkisten. (**Gegner:** 2x Plünderer und 1x Plünderer "Leni Magnu" mit Variante Massiv, launisch, eitel) (**Beute:** Speer 1, Magisch, SW:3 Kälteschaden, Erweiterte Distanz, Bewegungsweite steigt um eine Kategorie)

[Ebene+1] Laufsteg: Ein Laufsteg aus Duraplast (**Gegner:** 1x Plünderer).

[Vordere 6 Zonen = frei] Vorderer Hangar: Der Boden ist mit Moos und Schlingpflanzen bedeckt. Feucht und Hell. Nur wenige kleine Transportkisten.

START - Hangar: Große Freifläche um den Hangar herum. Die Hinterseite und auch die Ostseite sind eingestürzt. (Hangar ist 12 m hoch und im Süden offen. Eine schmale Tür im Westen ist ein weiterer Zugang.)

[Unübersichtlich] Mensa: Leuchtkapseln. Es stinkt nach Unrat und Blut. Ein großer Raum, der teilweise eingestürzt ist, mit langen Bänken und Essensautomaten an den Wänden. Wasser tropft von der Decke. (**Hinweis:** Mit dem Vorankommen im Raum gibt es schabendes Geräusch. Es huscht etwas im Dunkeln, das nach Süden flüchtet)

[Eng] Serverraum: Dunkel. Enge Gänge zwischen Regalen und alten Computerschränken (Handlung Untersuchen ZW:15 und es wird hinter einem Schrank einer der vermissten Studenten gefunden. Tot. Der Brustkorb wurde aufgerissen und die Innereien aufgeessen. **Auf Wahnsinn prüfen**) (Schränke: Ersatzteile 2 kC)

Kuppelzugang: Ein mit Grabwerkzeug gebuddelter Eingang mündet in einen langen breiten Flur mit vielen Türen. Abgelegte kleine Leuchtkapseln erhellen die Decken und Wände, die teilweise abgesprengt und eingebrochen sind. Trocken, es riecht metallisch, faulig. Leises "Pling, Pling" aus der Ferne.

[Eng, schwieriges Gelände] Verschütteter Gang: Ein mit Geröll, Schutt und Ranken gefüllter enger Gang. (**Gefahr:** Rettungswurf Reflexe gegen ZW:10, sonst herabfallende Steine, SW:1 Wuchtschaden.) (Der Gang führt nach Süden und nach Osten)

[Unübersichtlich] Plaza: Leuchtkapseln. Ein einst riesiger Rundgang um einen kreisrunden 6 m tiefen Innenhof, der nun eingefallen und zerstört ist. (Handlung Untersuchen ZW:10. Leiche, die von dem Rundgang geschützt ist. Ein Student. Besitzt Krallenspuren auf dem Rücken.) (Untersuchen ZW:15, Durchgang zum verschütteten Gang)

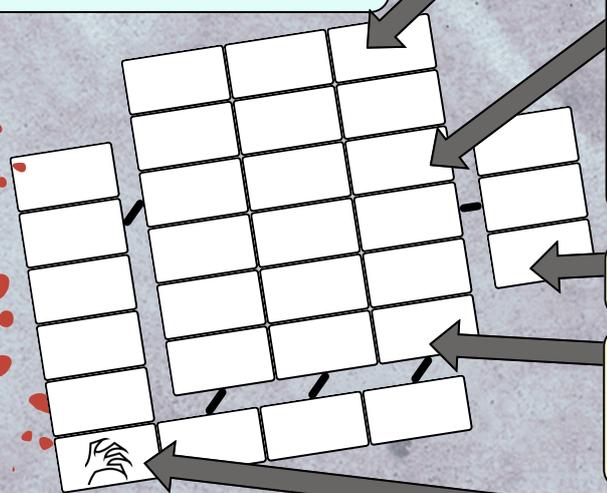
[Verschlossen, Eng] Altes Büro: (Verschüttete Tür kann nur mit der Handlung Untersuchen gefunden und mit 10min Wegräumen geöffnet werden.) Dunkel. Kleines Büro mit Schrank und Tisch. Vertrocknete Leiche eines Tuknearnes über dem Tisch gebeugt. (**Schrank:** 3x Zeug, **Tisch:** Bolzenwerfer 1 ohne Ungenau)

Chefetage: Hell erleuchtet, dicker weinroter Teppich, weiße Wände mit regelmäßigen handgemalten Panoramabildern. Große Büros mit Echtholztischen und Regalen, mit kleinen Kunstwerken. Kaum eine Spur des Verfalls. (Untersuche ZW:8, in einem Büro ein Servicesynt in Variante Däumling, der versucht, die Leichenteile von zwei Studenten wegzuputzen. Blutige Spuren von Taten auf dem Boden.) (**Schränke:** Kunst im Wert von 5 kC) (**Beute:** Untersuchen ZW:15, Magische Jacke KG1 Lösungswort (FH) 1 Minute (Aufladung 1xTag), Lebenspuffer+1w6)

[Unübersichtlich, Quelle des "Ping Ping"] Verwaltungsbüros: Leuchtkapseln. Größerer Raum mit mehreren offenen Bürokabinen. Decke eingestürzt und Wasser tropft herab. (In vielen Kabinen liegen vertrocknete Leichenüberreste von Tuknearnern) (Handlung Untersuchen ZW:10, Blutspuren führen in eine Kabine, dort zerfetzt Leiche eines Studenten) (**Beute:** 4x Zeug, Historische Unterlagen im Wert von 2 kC)

[Verschlossen, leichte Duraplasttür, Verschlusstechnik 15] Analyse: Leuchtkapseln. Ein Hologramm mit technischen Daten erleuchtet den großen, einst runden Raum, dessen östliche Wand eingestürzt ist. An einem Tresor steht Larnufina Reh, die Ärztin der Expedition. Etwas entfernt steht eine riesige tigerähnliche Kreatur, die fauchend angreift. (**Gegner:** Larnufina Reh und Treuer Begleiter) (Larnufina hat den Raum von innen verschlossen. Sie versucht den Tresor zu öffnen, um den dort verschlossenen Energiekonverter zu stehlen) (**Tresor** öffnen EW: Intelligenz gegen ZW:25 oder mithilfe von Bek Hinokoma automatisch. Der Konverter ist auf dem freien Markt 100 kC wert und genau das, was Bek gesucht hat.)

Larnufina Reh, nicht nur Ärztin, sondern auch Kreaturenmeisterin, will den Energiekern für den Dranis-Konzern stehlen. Es handelt sich um einen verbesserten Energiekonverter. In einem Raumschiff eingebaut, reicht eine Aufladung für zwei Raumsprünge.



Hangar

Kuppel

Zeug: Bei Zeug handelt es sich um Alltagsgegenstände, die überall zu finden sind und können über die Liste Zufällige Gegenstände im Spielleiterhandbuch bestimmt werden.

Gegenstände

- **Ring**, Magisch, Lösungswort (FH), 1 Minute (Aufladung 1xTag), Ausrüstungsattribut Bluten (Fundort: Turm -> Dachgeschoss)
- Tuknearnische **Bronze** "Derinama". Siehe Besondere Grundmaterialien im Abschnitt Gegenstände erstellen und herstellen. (Fundort: Turm -> Technik)
- **Speedheal** (A). Regeneriert innerhalb einer Minute 2w6 Lebenspunkte und kann abhängig machen. Siehe Drogen im Abschnitt Ausrüstung. (Fundort: Turm -> Technik und Turm -> Medizinische Station)
- 3x **Berianit**. Siehe Besondere Grundmaterialien im Abschnitt Gegenstände erstellen und herstellen. (Fundort: Turm -> Technik)
- **Laserwaffe 1**, SW:3 Chemieschaden, Null-G, Extra+1 (Fundort: Turm -> Unterkünfte)
- **Speer 1**, Magisch, SW:3 Kälteschaden, Erweiterte Distanz, Bewegungsweite steigt um eine Kategorie (Fundort: Hangar -> Anführer)
- **Bolzenwerfer 1**, SW:4 Wuchtschaden, ohne Ungenau, bei kritischem Erfolg gilt Extra+1w6 (Fundort: Kuppel -> Altes Büro)
- Magische **Jacke**, KG1, Lösungswort (FH), 1 Minute (Aufladung 1xTag), Lebenspuffer+1w6 (Fundort: Kuppel -> Chefetage)
- **Ohring**, Magisch, Lösungswort (FH), 1 Minute (Aufladung 1xTag), Lebenspuffer+6 (Fundort: Kuppel -> Larnufina Reh)



Flugjäger "Gelinog"

Angriff: 4

Kralle (HH): 3 Hiebschaden

Schnabel (VH): 1 Stichschaden und **Reißen:** Nach Schadensermittlung würfelt Kreatur Erfolgswurf Stärke gegen Rettungswert Körper des Zieles. Bei Erfolg verliert das Ziel 1w6 Lebenspunkte.

VIGIK: 17|15|13

Lep: 10 **Paz:** 0

Bew: Sehr Schnell (FV, Angriffe auf die Kreatur erfolgen mit Nachteil)

Schwachstelle: Verlangsamt

Immunität: Verängstigt

Kon 3 Stä 3 Ges 6 Ref 7 Int 5i Cha 1

Sicht: Normal

KG: 1

Härte: B

Adlerauge: Die optischen Sinne sind sehr geschärft, sodass die Kreatur Vorteil auf die Handlung Untersuchen erhält.

Sturzflug (VH): Die Kreatur bewegt sich bis zu vier Zonen auf ein Ziel zu und greift dann mit Vorteil und dem Attribut Extra+1w6 an.



Schleim "Sublo"

Angriff: 4

Tentakel (HH): 2 Wuchtschaden, Erweiterte Distanz, Umschlingen. Gilt als Peitsche. (Multiangriff x3).

Umfließen (VH): Gelingt der Angriff, so Rettungswurf Stärke vom Ziel gegen ZW:15 Misslingt der Wurf, so umfließt die Kreatur das Ziel und zersetzt es langsam. Das Ziel kann nicht Atmen und es erhält den Zustand Handlungsunfähig. Das Ziel kann als Volle Handlung sich mit einem Rettungswurf Stärke gegen ZW:15 versuchen zu befreien.

VIGIK: 12|11|17

Lep: 15 **Paz:** 0

Bew: Üblich (W)

Schwachstelle: Die Reichweite von der Eigenschaft Bewegungsfühler sinkt auf Gleiche Zone.

Resistenz: Stichschaden, Hiebschaden, Wuchtschaden

Immunität: Giftschaden, Chemieschaden, Illusionen, Krankheiten, Zustände-Bewegungslos, Blind, Erschöpft, Entsetzt, Gelähmt, Liegend, Panisch, Verängstigt, Verletzt, Verlangsamt, Vergiftet, Verstrahlt, Verwirrt

Kon 7 Stä 4 Ges 2 Ref 2 Int 1i Cha 1

Sicht: -

KG: 4

Härte: A

Perfekte Tarnung: Die Handlung Verbergen wird zu einer Halben Handlung und das Wesen erhält Vorteil auf diesen Erfolgswurf.

Amorpher Körper: Das Wesen kann seinen Körper verformen, sodass es durch kleine Öffnungen von 5 cm hindurch passt.

Bewegungsfühler: Die Kreatur nimmt die Umgebung mittels Vibration mit einer Reichweite Weit wahr und kann die Zustände *Unentdeckt*, *Unsichtbar* und *Schemenhaft* von Wesen ignorieren.

Kein Atmen: Die Kreatur atmet nicht und benötigt deswegen keine atembare Atmosphäre.



Wächterkonstrukt der Tuknearner

Angriff: 7

Waffenlos (HH): 1 Hiebschaden

Hitzefeldklinge 1 (HH): 2 Feuerschaden, Aufwärmen, Flammen

Einhändiger Flammenspritzer 1 (HH): 4 Feuerschaden, Nah, Aufwärmen, Boden, Fehlschuss, Flammengel, Bereichsfeuer-1

VIGIK: 16|15|15

Kep: 12 **Paz:** 3

Bew: Üblich

Schwachstelle: Abgelenkt

Resistenz: Stichschaden, Hiebschaden, Wuchtschaden, Giftschaden

Immunität: Betäubt, Bewusstlos, Blutend, Erschöpft, Entsetzt, Panisch, Schmerzerfüllt, Kälte, Verängstigt, Verkrampft, Verletzt, Verwirrt, Vergiftet

Kon 5 Stä 5 Ges 5 Ref 6 Int 5 Cha 1

Sicht: Infrarot

KG: 1

Härte: B

Rudelangriff: Befindet sich die Kreatur, ein befreundetes Wesen und ein Ziel in der gleichen Zone, so erhält die Kreatur Vorteil auf ihren Nahkampfangriff gegen das Ziel.

Schutzschild: Bewegt sich die Kreatur nicht, so erhält es einen Bonus auf Panzerung von 2 beim Einsatz der Handlung Schildeinsatz.

Ermutigten (HH): (Aufladung: 1xTag) Alle befreundeten Kreaturen in der gleichen Zone erhalten 7 Temporäre Lebenspunkte.



Automatisches Geschütz

Angriff: 3

Laserwaffe 1 (VH), SW:3 Feuerschaden, Null-G

Kep: 15 **Paz:** 5



Guuzianische Plünderer



Angriff: 3

Waffenlos (HH): 1 Hiebschaden, Schwach

Klinge 1 (HH): 3 Hiebschaden

Projektilwaffe 1 (HH): 3 Stichschaden

—

VIGJK: 14|11|13

Lep: 10 **Paz:** 0

Bew: Üblich (Ignoriert schwieriges Gelände und Vorteil beim Klettern und Umklammern.)

—

Schwachstelle: Empfindlich

Resistenz: gegen erste drei Level Erschöpft, Giftschaden

—

Kon 3 Stä 4 Ges 3 Ref 4 Int 3 Cha 3

Sicht: Normal

KG: 1

Härte: D

—

Flüchter: Die Handlung Lösen wird zu einer Halben Handlung.

Parkour: Der Plünderer ignoriert schwieriges Gelände.

Super Saboteur: Bei Angriffe gegen Objekte gilt Extra+1w6

Guuzianische Plünderer Anführer "Leni Magnu"



Angriff: 3

Waffenlos (HH): 1 Hiebschaden, Schwach

Klinge 1 (HH): 3 Hiebschaden

Speer 1 (HH) 3 Kälteschaden, Erweiterte Distanz, Magisch

Projektilwaffe 1 (HH): 3 Stichschaden

—

VIGJK: 14|11|13

Lep: 20 **Paz:** 3

Bew: Üblich (Schnell mit dem Speer) (Ignoriert schwieriges Gelände und Vorteil beim Klettern und Umklammern.)

—

Schwachstelle: Empfindlich

Resistenz: gegen erste drei Level Erschöpft, Giftschaden

—

Kon 3 Stä 4 Ges 3 Ref 4 Int 3 Cha 3

Sicht: Normal

KG: 1

Härte: B

—

Flüchter: Die Handlung Lösen wird zu einer Halben Handlung.

Parkour: Der Plünderer ignoriert schwieriges Gelände.

Super Saboteur: Bei Angriffe gegen Objekte gilt Extra+1w6

Larnufina Reh, Telmarin



Angriff: 5

Waffenlos (HH): 1 Hiebschaden, Schwach

Klinge 1 (HH): (Vom Reittier aus mit Vorteil) 3 Hiebschaden

Automatische Projektilwaffe 1 (HH): 3 Stichschaden, Dauerfeuer-2

—

VIGJK: 16|15|16

Lep: 13+6 TempLep durch magischen Ohrring **Paz:** 3

Bew: Üblich

—

Schwachstelle: Der Kreaturenmeister verliert die Eigenschaft Dominante Abwehr

—

Kon 6 Stä 5 Ges 4 Ref 6 Int 5 Cha 6

Sicht: Normal

KG: 3

Härte: B

—

Schnelle Bandage (VH): Eine befreundete Einheit in der gleichen Zone wird mit 1w6 Lebenspunkten geheilt

Treuer Begleiter: Der Kreaturenmeister erschafft in einer Zeremonie einen Treuen Begleiter, den er mit der Handlung Kontrolle neue Befehle geben kann.

Dominante Abwehr: Wird der Treue Begleiter oder der Kreaturenmeister getroffen, dann wird vom Schaden 1w6 abgezogen und der Meister kann entscheiden, ob der Begleiter oder er selbst den Schaden erhält.

Treuer Begleiter von Larnufina Reh



Angriff: 7

Biss (VH): 1 Stichschaden

Hörner (FH): 3 Stichschaden

—

VIGJK: 15|15|15

Lep: 22 **Paz:** 1

Bew: Üblich

—

Schwachstelle: Verweicht

—

Kon 5 Stä 5 Ges 5 Ref 5 Int 5i Cha 1

Sicht: Infrarot

KG: 4

Härte: A

—

Hüpfen (HH): Die Kreatur kann in eine benachbarte Zone springen.

Perfekte Tarnung: Die Handlung Verbergen wird zu einer Halben Handlung und das Wesen erhält Vorteil auf diesen Erfolgswurf.

Barbarischer Einzelgänger "Vigan-Troll"



Angriff: 7

Biss (HH): 2 Stichschaden (Multiangriff x2)

Kralle (VH): 1 Hiebschaden und **Niederwerfen:** Nach Schadensermittlung würfelt Kreatur Erfolgswurf Stärke gegen den Rettungswert Körper des Ziels. Gelingt der Wurf, so erhält das Ziel den Zustand *Liegend*.

—

VIGJK: 16|15|22

Lep: 19 **Paz:** 4

Bew: Üblich

—

Schwachstelle: Ablenkung

—

Kon 12 Stä 12 Ges 6 Ref 6 Int 5i Cha 1

Sicht: Infrarot

KG: 4

Härte: B

—

Übergangslösung: Sinken die Lebenspunkte der Kreatur unter der Hälfte ihres Maximums, so erhält es sofort 10 Temporäre Lebenspunkte (TempLep).

Töten: Wenn das Ziel den Zustand *Bewusstlos* erhält, dann wird die Kreatur das Ziel 1w6 Runden weiter angreifen, wonach das Ziel eindeutig den Zustand *Tot* erhält.